Illustrazione di paula2206.deviantart.com

Avventura per giochi di ruolo ideata e scritta da BaK

Indice generale

Introduzione

L'avventura che segue è abbastanza semplice ed ideale per personaggi di prima esperienza, essendo basata più sul dialogo che non su particolari scontri e stratagemmi ed essendo molto lineare nel suo sviluppo.
Naturalmente il master può intervenire su situazioni e personaggi per personalizzarla e renderla più articolata, lasciando anche ai giocatori la possibilità di intervenire liberamente tramite le scelte all'interno della storia.

Alla fine di questo manuale si possono trovare dei "personaggi non giocanti" pronti ad essere inseriti nella storia, per creare nuovi incontri e nuove vicende. In più i personaggi più importanti hanno un capitolo d'appendice dedicato, in modo che il master abbia degli spunti per portare avanti i dialoghi e per interpretarli al meglio.
Sempre alla fine del manuale si trovano la scheda per il personaggio (da stampare e distribuire a ciascun giocatore) e quattro personaggi già pronti ad entrare in azione, per poter cominciare a giocare fin da subito.

Si noti che questa avventura contiene quello che vuole essere un piccolo omaggio al poeta Matsuo Basho e il suo meraviglioso repertorio di haiku, alcune delle quali sono contenute all'interno di questo manuale (le incisioni sui due scettri).

Spiegazioni sulla lettura di questo manuale

“Party” è un nome collettivo utilizzato in tutto il manuale per indicare l'insieme dei personaggi creati dai giocatori.

Ogni location è descritta in un capitolo distinto con relativi scenari importanti visitabili e ulteriori dettagli gestiti dal master. Questo permette ai giocatori massima libertà senza la necessità di seguire un percorso definito e il master ha solo l'onere di gestire la lista dei dettagli da rivelare o meno a seconda delle azioni dei giocatori.

Per facilitare la lettura ogni segmento è evidenziato da una icona delle seguenti:

 Introduzione di una nuova location (città o regione) con successiva descrizione ed eventuale mappa.

 Introduzione ad un luogo o una scena particolare.

Paragrafo di descrizione (o dialogo suggerito) che può essere letto integralmente ai giocatori, eventuali parti da modificare saranno indicate tra parentesi.

 Evento che accade a determinate condizioni (orario, completamento di un obiettivo ecc.).

 Dettaglio che il master può rivelare ai giocatori durante un dialogo o con l'esplorazione.

 Scheda di un personaggio.

 Capitolo di appendice che spiega al master personaggi o situazioni di background.

 Nota per il master.

Requisiti:

Un dado da 100 (2 dadi da 10 facce).

Una scheda per ogni giocatore, il Manuale Base e il Manuale Magia dell'Ars System (reperibili gratuitamente tramite il sito www.4righe.it/ars).

Preparazione:

Ogni giocatore prepara il proprio personaggio secondo le regole descritte nel Manuale Base dell'Ars System e lo presenta al master ed agli altri giocatori, descrivendo come si presenta fisicamente e magari aggiungendo qualche dettaglio sul suo carattere (ad esempio: Samìr è un uomo di colore, proveniente dall'Africa. E' di altezza media e fisico slanciato, veste solitamente abiti larghi e tiene i capelli rasati. Con gli altri è estroverso e curioso verso tutto ciò che si presenta come misterioso).

Alla fine di questa avventura sono presenti quattro personaggi pronti per essere giocati e che possono essere consegnati ai giocatori direttamente o consigliati come spunti per la creazione di nuovi personaggi (v. Appendice: Handout).

Kroton

"Questo è l'inizio di una grande e avventurosa storia di misteriosi tesori, grandi imbarcazioni, leggende e cospirazioni. Questo è l'inizio della vostra storia da pirati!
E' il 1600 e vi trovate nel Regno di Neapolis, attualmente governato da re Carlo Medici."

⚠ Se i giocatori sono alla loro prima sessione è possibile sfruttare questo aggancio narrativo:
"Dopo brevi e poco fruttuose avventure la "Gioconda", galeone pirata su cui eravate imbarcati, sbarca a Kroton, per essere dismessa: Il capitano, l'italiano Bruno Corbucci, è ormai anziano e dopo aver messo da parte un discreto bottino si prepara a trascorrere una vita di rendita, presso un feudo della Trinacria."

"Kroton è una città di media grandezza, nel sud del Regno di Neapolis. Per la sua locazione è un importante scalo marittimo per saraceni provenienti da oriente e dall'Africa.
E' il quattro Maggio del 1600 quando arrivate a Kroton, ed è ormai notte. La città vive di pochi ubriaconi che bivaccano nei vicoli e, seguendo quelle che sembrano le uniche luci ancora accese in città, arrivate alle porte di un quartiere cinese.
Nell'aria c'è profumo di pollo cotto al vapore e mandorle tostate, profumi d'oriente che accompagnano da sempre questa gente."

⚠ Letta questa introduzione il master può dare brevemente la parola ai giocatori, per aumentare il pathos dell'azione che seguirà, oppure leggere gli "eventi" successivi direttamente, come se fossero parte dell'introduzione.

Dopo circa 2 secondi: "Da una strada laterale a quella che state percorrendo, lontana due isolati da dove siete voi, appare un'ombra che sembra fuggire da qualcosa. Respira con affanno e cade a terra per la stanchezza.
L'ombra è piccola e magra, con lunghi capelli sciolti sulle spalle, si direbbe femminile dalle movenze."

Dopo ancora un paio di secondi: "Un'altra ombra esce dallo stesso vicolo secondario, seguita a distanza di pochi passi da altre due figure. Tutti e tre sono coperti con vestiti strette e aderenti che coprono anche il loro volto, fin sotto gli occhi. La prima ombra ha i capelli lunghi, raccolti in una treccia, le altre due molto corti."

"Arrivati di fronte al corpo steso a terra, la prima ombra lo scavalca con una spettacolare capriola e le altre due iniziano quello che sembra un rituale magico.
La mano della prima ombra sembra diventare uno splendente pungiglione d'argento.
E così il pungiglione trafigge il corpo della piccola e magra donna da parte a parte, con delle visibili scariche elettriche, tra i rantoli di dolore della vittima che esala l'ultimo respiro."

"La mano della prima ombra torna normale, l'incantesimo finisce giusto in tempo per lasciare che si compia un nuovo, macabro, rituale: L'ombra infila la mano nella bocca della vittima e le strappa via una manciata di denti per poi mostrarli ai suoi malvagi compagni.
Nel frattempo una delle due ombre al lato del corpo senza vita sembra poggiare la sua mano sul punto in cui è stato dato il colpo di grazia. E subito dopo mette sul fianco il corpo, come a volerlo ispezionare sul lato della schiena.

Le tre ombre si riavvicinano e, dopo un altro breve rituale magico, sembrano diventare invisibili e non lasciare più loro traccia. ❞

 Il corpo è integro anche se si nota qualche ematoma sul viso e sulle braccia.

Essendo stato sistemato sul fianco, il corpo ha lasciato visibile un bastone (vedi riquadro "lo scettro di Lau Mei") che la vecchietta sembrava tenere sotto di sé.

L'anziana indossa un kimono nero con bordi bianchi, legata alla cinta un sacchetto (contiene 12 monete d'oro) e un tascapane (contiene il suo documento di identità: Lau Mei, proveniente dalla Cina).

I personaggi che toccheranno il corpo o il bastone si sporcheranno le mani di sangue.

Facendo attenzione si può udire un rumore di zoccoli di cavallo, provenienti dalla strada principale (precedono l'arrivo delle guardie cittadine).

Dopo 20 secondi: ❝ Arrivano, con un impetuoso rumore di zoccoli di cavallo, le guardie cittadine e indicandovi intimano: "Voi! Fermi!".
Sono in sei, quattro si avvicinano al corpo dell'anziana e due vengono da voi. Sono armati di spade (visibili alla cinta) e una volta scesi da cavallo tengono in mano delle pistole cariche. Una delle due guardie che si avvicina a voi e si presenta come Francisco Ramos, capitano delle guardie (v. appendice "Francisco Ramos: Il capitano delle guardie cittadine").
Dai documenti portati dalla anziana donna è subito chiaro quello che era il suo nome: Lau Mei. ❞

A questo punto il capitano inizierà un interrogatorio del party che continuerà nelle prigioni della città (le segrete del municipio), dove i personaggi saranno condotti in stato di arresto.
Se qualcuno del party si è sporcato le mani con il corpo di Lau Mei, tutto il party dovrà passare la notte in carcere e saranno confiscate armi, protezioni e denari fino alla soluzione del caso di omicidio.

❝ Intanto le guardie cittadine completano i loro rilievi sul luogo del delitto e Francisco Ramos farà presente al party quanto scoperto, sperando in una confessione: Dai segni che riporta sul corpo sembra che Lau Mei sia morta per percosse (si lascia intendere che la ferita causata dal colpo mortale sembri del tutto sparita) e dalle tracce di sangue sulla strada pare che abbia corso per diversi isolati prima di cadere ed essere uccisa. I quattro denti anteriori dell'arcata superiore della bocca sono stati strappati con visibile ferocia. ❞

Lau Mei
Una donna anziana, diventata una famosa pirata in gioventù, a bordo della leggendaria nave pirata Morning Star.
Dopo una vita di eccessi e avventure Lau Mei decise di stabilirsi a Kroton, per vivere vicina al fratello Kun Mei. Purtroppo poco tempo dopo Kun Mei fu ucciso in un agguato, lasciando a Lau Mei la giovane figlia, Lang Mei.

Lo scettro di Lau Mei
E' un bastone in legno di taglia 2 per creature di taglia 3, materiale 5, 3d10 danni. Presenta tre serie di incisioni che ne percorrono la lunghezza. Le incisioni sono in cinese e significano:
"Nello stagno antico si tuffa una rana: eco dell'acqua."

"Il profumo dell'orchidea penetra come incenso le ali di una farfalla."

"Senza morire... Dopo molte notti di viaggio in un tramonto d'autunno."

I denti d'oro di Lau Mei
E' una piccola struttura in oro che riprende la forma di un tratto di gengive con quattro denti (incisivi centrali e laterali dell'arcata superiore), intervallati da tre file di tre piccoli diamanti, lungo la separazione tra dente e dente. Sono stati creati con estrema cura, conferendo a chi li indossa un morso eccezionale: Lau Mei li ha fatti creare per poterli utilizzare anche in combattimento.
Si indossano incastrandoli nell'arcata superiore della bocca o, in maniera irregolare (-30% di malus alla prova per colpire, v. capitolo 7.0 del Manuale base), incastrandoli tra denti e labbro superiore. La loro funzionalità è del tutto simile a quella delle zanne di un animale e quindi l'Arte Attacco Mischia con zanne [C].
Arma da mischia di taglia 1 per creature di taglia 3, materiale 7, 2d10 danni, valore 2970 monete d'oro.

Il giorno dopo Francisco Ramos lascia il party libero con la limitazione di non poter lasciare la città e stare nella zona del quartiere cinese fin quando il colpevole dell'omicidio di Lau Mei non sarà in prigione e ribadendo che il party è il principale indiziato fino a prova contraria. Uscito di prigione, il party è scortato fino al quartiere cinese a bordo di una carrozza guidata da due guardie cittadine che lasciano i personaggi all'entrata del quartiere, vicino al punto in cui è stato trovato il corpo senza vita di Lau

Mei e dove è ancora visibile un macabro alone rosso sulla strada (continua a “Il quartiere cinese”).

 Il quartiere cinese

E' un piccolo quartiere di case con base in muratura e struttura (pareti e tetto) in legno, disposte lungo parte di una strada principale nella zona nord ovest di Kroton, circa 500 metri intorno al quale il quartiere si sviluppa con una fila di case per lato.
Gli abitanti sono principalmente mercanti cinesi che vendono i loro prodotti ai margini della strada, esposti su lenzuoli colorati. Di giorno la strada diventa così un piccolo mercato e la sera resta illuminata dalle lanterne che i residenti lasciano fuori dalla porta della propria abitazione, in modo da dare un aspetto più caloroso e caratteristico al posto.

Il party può comprare e vendere oggetti dai negozianti al lato della strada, come se il quartiere fosse un grande emporio: Si trovano oggetti di solo un dado di attacco e protezione o 5% di bonus.
Nel quartiere c'è una piccola taverna dove il party può mangiare e dormire (vedi "La taverna del quartiere cinese").

Il primo giorno tutti si ricorderanno di Lau Mei come una onorabile signora anziana, dal secondo giorno in poi diranno di averla vista viva (meravigliandosi quando si parla di lei come di una persona morta) e la descriverà come una giovane donna che passeggia di tanto in tanto nel quartiere.

Verso la mezzanotte del primo giorno il quartiere apparirà completamente deserto, questo perchè si stanno svolgendo in segreto i funerali dell'anziana Lau Mei nel sottosuolo del quartiere cinese. I personaggi potrebbero riuscire ad intrufolarsi nella cerimonia e quindi anticipare l'incontro con la giovane Lau Mei (che comunque seguirà le modalità descritte in "Incontro con la giovane Lau Mei").

Dal secondo giorno in poi il party avrà il 50% di possibilità (+10% per ogni sera che passa dall'omicidio dell'anziana Lau Mei) di incontrare la giovane Lau Mei nella taverna del quartiere. (v. “Incontro con la giovane Lau Mei”).

Dal secondo giorno in poi le guardie cittadine potrebbero interrogare il party riguardo la sparizione del cadavere di Lau Mei, sottratto dal palazzo delle guardie cittadine insieme agli oggetti ritrovati col corpo dell'anziana (un bastone, documenti e 12 monete d'oro).

Di giorno nel quartiere cinese si sente profumo di pesce fresco e spezie. La sera nell'aria c'è sempre profumo di pollo cotto al vapore e mandorle tostate.

Le case sono vicine e gli abitanti molto uniti, tanto che non riescono a dare un indirizzo o delle indicazioni precise di dove si trovi Lau Mei (giovane o anziana che si tratti). Tutti intendono il “quartiere cinese”, come se questo fosse un'unica grande casa.

Pagando bene le informazioni (180 monete d'oro circa) sarà possibile avere la verità riguardo Lau Mei: Il quartiere ha una struttura sociale molto distribuita, i cinesi vivono come se tutto fosse proprietà di tutti. L'unica eccezione è la figura di una “garante dell'ordine” che ha funzioni di comando all'interno del quartiere e l'ultima garante è stata proprio Lau Mei. L'importanza del mercato cinese, però, ha portato conflitti con altri mercanti che pare abbiano assoldati i Signori del Silenzio per mettere fuori gioco Lau Mei.

Cosa si racconta sull'anziana Lau Mei:

Una donna anziana ma molto determinata, passeggiava spesso con una andatura spedita, lungo la strada, aiutando i suoi passi con un lungo bastone da passeggio inciso.

I suoi denti anteriori dell'arcata superiore erano completamente in oro, una speciale struttura che l'anziana aveva fatto costruire appositamente. C'è chi dice di averla vista in combattimento staccare il naso di un suo avversario con un morso.

Sul bastone erano incisi tre haiku di Matsuo Basho (vedi riquadro riguardante lo scettro di Lau Mei), in ricordo del suo unico grande amore: Un normanno di nome

Isaac.

 Qualcuno la ricorda mentre gustava rape cotte, seduta ai lati della strada e intratteneva i ragazzini con i racconti della sua vita da pirata a bordo del leggendario galeone Morning Star.

 In ogni caso sembra che la gente parli di lei come una figura mitica, anche se è possibile percepire una voluta circospezione, come a non voler rivelare tutto ciò che si sa di Lau Mei (la presenza di sua nipote).

Cosa si racconta sulla giovane Lau Mei:

 E' una ragazza orientale di circa 20 anni, dal fascino acerbo.

 La sera si vede camminare intorno alla Taverna del Dragone d'Argento.

 Porta con se un bastone di legno lungo circa un metro, con incisi tre haiku (vedi riquadro).

 Consuma spesso dell'infuso di ginseng alla taverna del quartiere.

 I cinesi parlano della giovane Lau Mei con molta tenerezza e senso di protezione.

La taverna del quartiere cinese

La Taverna del Dragone d'Argento è un edificio con base in muratura e struttura in legno (come tutte le case del quartiere cinese), interamente dipinta di rosso. All'esterno espone due lanterne color argento, che di notte illuminano il tratto di strada di fronte alla taverna con un appariscente candore.
All'interno l'ambiente è elegante e tranquillo, con luci soffuse ed uno stile d'arredamento che riprende il classico stile orientale, con tavolini bassi ed un lungo bancone color argento che riprende, sul lato esterno, il disegno della pelle squamata di un drago.
Il locale è gestito da Lon Chu, un grasso cinese di mezza età che si occupa di tutto: Dalla raccolta delle ordinazioni ai tavoli, fino alla preparazione dei piatti in cucina, fermandosi a chiacchierare da dietro il bancone quando non ha nulla da fare. Lon Chu ha una lisca di pesce tatuata sul braccio destro (fatto dopo aver passato 60 giorni da naufrago su un isola deserta del Pacifico dove la nave con cui era andato a pesca si era arenata) e lunghi baffi lisci e neri che scendono di diversi centimetri dai lati della bocca. E' una persona cordiale ed accomodante con i suoi clienti.
Non è frequentato solo da cinesi: Ai tavoli si possono vedere persone di ogni razza, impegnate in conversazioni o affari, c'è un tavolo in cui si accettano scommesse su un incontro di lotta e un tavolo in cui si gioca a dadi ed è possibile ascoltare storie di pirati o proposte di lavoro.

Al tavolo è possibile mangiare pietanze cinesi, oltre alle classiche pietanze europee, ma è particolarmente rinomata per la bontà degli speciali cocktail cinesi:
Sakè di toro (8 m.o. - Si presenta come un sakè nel quale galleggiano due grosse ciliegie rosse)
Estratto di orchidee (7 m.o. - Un profumato estratto dal colore violaceo)
Alcolico Coniglietto Allegro (10 m.o. - Uno sciroppo bianco, dolce, servito caldo)
Dolce Maialino Pensieroso (30 m.o. - Un cranio di maiale capovolto nel quale è stato bollito uno spezzatino di carne utilizzando del sakè al posto dell'acqua).
Il personaggio che consuma una ordinazione deve effettuare una prova in Corpo con un malus pari al numero di monete oro che ha speso in taverna (cumulativo), se la prova fallisce il personaggio sarà ubriaco per 1d5 ore (gestito dal master in maniera possibilmente imbarazzante).

 Dal secondo giorno in poi il party avrà il 50% di possibilità (+10% per ogni sera che passa dall'omicidio dell'anziana Lau Mei) di incontrare la giovane Lau Mei nella taverna del quartiere. (v. “Incontro con la giovane Lau Mei”).

Sull'estremità destra del bancone è presente un trespolo dove vive Polly, una pappagallina golosa di cracker.
Le sue origini sono sconosciute, si dice che arrivò a Kroton appollaiata sull'albero maestro della nave con cui arrivò anche l'anziana Lau Mei (il “Morning star” capitanato dal pirata Keith Red). Di sicuro un giorno entrò svolazzando nel locale e, stanca e affamata, fu accolta con tenerezza dal proprietario della taverna che creò un angolino tutto per lei.

Ai tavoli della taverna cinese spesso è possibile trovare Qui Jo (v. “Appendice: Altre creature”), noto per essere uno dei più loschi cinesi del quartiere. Con lui solitamente si concludono affari e si trovano ottimi lavori “di pazienza e di coltello” ben pagati. Chiaramente nei giorni successivi all'assassinio tutti saranno più sospettosi visto quello che è successo all'anziana Lau Mei. Qui Jo parlerà dell'assassino come di un mostro e non nasconderanno il timore che l'assassino sia stato un cinese, anche se Lau Mei era ben vista da tutti.
Al tavolo di Qui Jo è possibile trovare comunque dei piccoli lavoretti su commissione per trasportare “strane pozioni” da una parte all'altra della città, naturalmente tenendo ben nascosta la cosa alle guardie cittadine (ricordiamo tra l'altro che il party è costretto a stare nella zona del quartiere cinese, per ordinanza di Francisco Ramos). Ogni pozione consegnata vale 1d100 monete d'oro. Le pozioni (che non hanno segni di riconoscimento) possono essere di un qualunque colore, se un personaggio le assaggia il giocatore dovrà tirare 1d100 e confrontare il risultato con la seguente tabella:

1-20	21-40	41-60	61-80	81-100
Acquisisce gratuitamente (senza modificare le proprie Attitudini) 5 pregi razziali delle creature che incontra a vista, fino alla mezzanotte.	Gli sono curati 5d5 punti ferita.	Fino alla mezzanotte la sua mente viene trasferita nel corpo del primo personaggio a cui rivolge parola. (il giocatore scambia la sua scheda col primo PG o PNG con cui ha un dialogo diretto).	Gli vengono inflitti 5d5 danni.	Acquisisce gratuitamente (senza modificare le proprie Attitudini) 5 difetti razziali delle creature che incontra a vista, fino alla mezzanotte.

Se le pozioni non saranno consegnate il party potrà avere un incontro piacevole con un gruppo di briganti (v. “Appendice: Altre creature”), mandati da Qui Jo che vorrà un risarcimento per la pozione andata perduta.

Ai tavoli della locanda si organizzano tornei di lotta, si può scommettere una somma e andare nel vicolo dietro la taverna per lottare mentre gli spettatori fanno le loro puntate da 10 monete d'oro ciascuno. Il lottatore vincente ottiene la metà delle scommesse raccolte, l'altra metà viene divisa a tutti gli spettatori che hanno scommesso sul lottatore vincente.
I lottatori (v. “Appendice: Altre creature”) devono consegnare ad un arbitro armi ed equipaggiamento, potendo utilizzare esclusivamente la lotta e gli attacchi corpo a corpo per combattere.

Immancabile passatempo da pirati: E' possibile giocare a dadi.
In questa taverna si utilizzano le regole “cinesi”: Si scommette una somma iniziale e si tira un dado, successivamente si può decidere se ritirarsi e perdere la somma iniziale o aggiungere una seconda somma di denaro e tirare nuovamente.
I punteggi dei due tiri si sommano e vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore.
I cinesi usano queste regole non per il loro valore matematico o statistico, ma solamente per aumentare la suspense.

Tra i tavoli della taverna, è possibile ascoltare il racconto concitato di un giovane africano di nome Dominil (v. “Appendice: Altre creature”):
“Ero la guida di una coppia di sprovveduti turisti spagnoli, Salvador e Adriana Chinèz, quando siamo stati attaccati da misteriose creature gelatinose, nei pressi di uno stagno vicino la città. Io sono riuscito a scappare, ma per i due stranieri niente da fare: Li ho visti cadere, mentre quelle piccole creature mangiavano la loro pelle! Tuttavia questo significa che il ricco bottino dei Chinèz è ancora lì, pronto per essere recuperato a patto di sporcarsi un po' mani e suole di fango, da quello che ho visto vi posso assicurare che i due avevano con loro più di 70 monete!”
L'informazione sulla posizione esatta dei malcapitati costerà circa 15 monete d'oro.
Il party potrà pagare l'informazione ed andare a controllare all'interno di questo piccolo stagno, che Dominil indicherà sul versante nord est della città di Kroton. Esplorando lo stagno, il party sarà attaccato da un gruppo di 1d10 Melma Parassita (v. “Appendice:

Altre creature”).
Nel luogo del combattimento sarà possibile ritrovare i due corpi degli spagnoli, orribilmente consumati dalla fame delle melme. Sembrano essere già stati depredati dei documenti e delle armi, ma nelle loro tasche è possibile trovare complessivamente 1d10 + 70 monete d'oro.

I funerali segreti di Lau Mei

I funerali dell'anziana Lau Mei avvengono il giorno dopo l'omicidio grazie a Gabriel Dupin (amante della giovane Lau Mei) che ha segretamente recuperato corpo e relativi oggetti come ultimo gesto d'amore prima di tornare in Francia (v. Appendice: La giovane Lau Mei).
Così tutto il quartiere cinese, in un lento e ordinato movimento, si dirigerà verso i sotterranei di una casa.
Durante questo che ha quasi l'aria di un pellegrinaggio i cinesi non parleranno né con gli estranei, né tra loro.
Se il party riuscirà ad intrufolarsi nei sotterranei, accadrà quanto di seguito:

Nei sotterranei del quartiere cinese si sente per tre volte il suono profondo e compatto di un gong in rame.
Il primo colpo... I cinesi, vestiti di bianco, creano specie di processione verso i sotterranei...
Il secondo colpo... La piccola bara di legno chiaro è sistemata su un piedistallo nero, sul fondo di una grande stanza...
Terzo colpo... Il viso dell'anziana Lau Mei è marcato da segni di lotta e sofferenza, eppure le sue labbra sembrano sorridere...

Intorno alla bara sono stati sistemati tanti fiori dentro due grandi vasi in terracotta e nella stanza è intenso il profumo di spezie orientali.
Il funerale è una cerimonia lunga e solenne, intervallata da tre momenti dedicati al the offerto ai presenti. Quasi tutti accettano e gustano il the in un ambiente di silenzio e singhiozzi del pianto.
La cerimonia è officiata da un monaco cinese, con una lunga tunica rossa e la testa rasata.

Il monaco parlerà in cinese, quindi il senso del seguente dialogo lo potranno capire solo i personaggi che possiedono l'Arte Linguaggio cinese [M]:
Prima della fine del rituale il monaco inizia quello che sembra un lungo sermone commemorativo: “Lau Mei è stata una guida. Ci ha dato coraggio. Ci ha dato libertà. Ci ha dato forza.
L'indomita Lau Mei, che ha scritto pagine leggendarie per ispirare il nostro presente: Le sue avventure sulla Morning Star, la lotta con gli indigeni dell'isola perduta, l'assalto al porto di Malaga e la presa della Colonna d'Ercole del sud... Sono solo alcune delle leggende che accompagnano questa anima coraggiosa.
Possiamo solo immaginare chi l'ha uccisa e sperare che il Divino conceda una vendetta a tutto questo dolore, ma non è questo il momento di lasciare che il nostro cuore sia sopraffatto dalla rabbia. Adesso è il momento in cui ricordiamo Lau Mei come una sorella che torna all'Immenso Giardino.
Pensiamo adesso all'indomita Lau Mei come ad una bambina che gioca tra le braccia del Divino.
Pensiamo adesso a scrivere nuove leggende, di cui Lau Mei sarebbe fiera.
Ching li, Lau Mei.”

Durante la cerimonia il party sarà visto con diffidenza dai presenti e non sarà permesso a nessuno di lasciare il luogo di preghiera prima dell'uscita della bara dalla stanza.

La gente presente al funerale è quasi esclusivamente cinese, sembra che i mercanti visti nella strada del quartiere siano tutti presenti ed in più gente di ogni età, compresi bambini molto piccoli.

Nelle prime file è presente una ragazza visibilmente addolorata, tenuta da due “pietose” che l'assistono sussurrandole parole di conforto.

Non è facile ascoltare quello che le “pietose” sussurrano alla ragazza, per un paio di volte sembra di udire la parola “nonna”, in linguaggio cinese.

Alla fine della cerimonia la bara viene presa e portata via a bordo di una carrozza in cui salgono solo poche persone.

La bara di Lau Mei, alla fine del funerale, sarà data alle fiamme e gettata in mare, secondo un antico rito cinese. Presenti a questa usanza saranno solo la giovane Lau Mei e un paio di uomini che aiuteranno a trasportare la bara.

Incontro con la giovane Lau Mei

Malgrado sia poco più che ragazzina, questa "giovane Lau Mei" (v. appendice "La giovane Lau Mei") sembra assomigliare alla donna anziana che è stata uccisa nel vicolo.
Sarà diffidente e pronta a combattere (chi attacca Lau Mei sarà attaccato da tutti i cinesi del quartiere) finché non le saranno detti i nomi dei componenti del party, allora si calmerà e inviterà il party a bere un infuso al ginseng nella taverna del quartiere, in un tavolo appartato dagli altri.
Successivamente spiegherà le sue intenzioni:
"Il mio vero nome è Lang Mei... Mia nonna Lau Mei è stata una grande combattente e guida per il quartiere cinese, adesso la sua tragica fine ha lasciato a me una pesante eredità.... [la voce è rotta dal pianto]
Noi viviamo in pace, nella nostra piccola ma accogliente comunità orientale. Purtroppo da qualche mese i Signori del Silenzio sono arrivati in città con l'intenzione di distruggere il nostro quartiere!
Sono stati chiamati da altri mercanti che si sentono minacciati dal nostro onesto lavoro!
Ho saputo della vostra situazione, siete stati accusati della morte di mia nonna, so e posso sentire dalla mia anima che siete innocenti... Ma la mia parola è nulla per le guardie cittadine!
Ho proposto ad alcune persone del quartiere di andare a punire i Signori del Silenzio ma loro non sono combattenti, sono solo gente onesta che ha voglia di lavorare ed inoltre finché non riuscirò a vendicare la morte di mia nonna Lau Mei loro non riusciranno a vedere in me lo spirito di una guerriera, vedranno in me solo una piccola bambinetta indifesa.
Possiamo lasciare che le nostre mani si lavino a vicenda: Organizziamo un attacco all'accampamento dei Signori del Silenzio dove io vendicherò la morte ingiusta di mia nonna e voi potrete avere i suoi denti, a dimostrazione della vostra innocenza e il luogo dove si nascondono i suoi assassini da consegnare a Francisco Ramos!
Ma... Dobbiamo essere veloci! I Signori del Silenzio non stanno mai per troppo tempo nello stesso accampamento e potrebbero avere una nave già pronta per la fuga, in una spiaggia vicina...
Per prima cosa dobbiamo scoprire dove si trova l'accampamento. Io so che è nella zona nord di Kroton, ma l'entrata è ben nascosta da occhi indiscreti.

So che nessun uomo sarebbe disposto a dire dove si trovano quei dannati Signori del Silenzio...
L'unico uomo ad essere stato capace di entrare ed uscire da quel posto è stato Derek Gargun. Era un medico dell'est che è stato rapito e portato all'accampamento dei Signori del Silenzio per curare uno di loro. E' stato ucciso proprio perché sapeva dove si trova l'accampamento. La sua salma è ancora conservata nel cimitero cittadino. E' l'unico collegamento che riesco a pensare con i Signori del Silenzio...
Se volete investigare: Usciti di qui andate verso nord est fino al limitare della città. Lì si trova il cimitero.
Purtroppo non posso venire con voi: La mia presenza renderebbe ancora più difficile la vostra passeggiata nelle tenebre e non credo di potervi essere di grande aiuto..."

Il party potrà accettare di seguire i consigli di Lau Mei (continua a "il cimitero di Kroton") e poco altro: In effetti non c'è nessuna prova contro di lei da portare a Francisco Ramos che si muoverebbe contro il quartiere cinese solo con prove molto tangibili.
Naturalmente se il party attaccherà o tenterà di tradire Lau Mei si ritroverà l'intero quartiere cinese contro.

Il cimitero di Kroton

Il party è costretto a percorrere un lungo tratto di città, al master la facoltà di organizzare un qualche scontro considerando sempre le restrizioni che le guardie cittadine sono costrette ad imporre a tutto il gruppo e la possibilità di incontrare briganti o Signori del Silenzio "a lavoro".

Vi trovate a camminare in una Kroton buia e praticamente deserta, sebbene tante finestre siano accese.
Superate il quartiere cinese e andate oltre, verso la periferia. Proprio quando il fiatone

inizia a farsi sentire ecco che, alla vostra sinistra, si vede una grande e cadente recinzione in ferro al cui interno si stagliano, più o meno alte ma sempre tristemente riconoscibili, tombe e lapidi di ogni genere. ”

Derek Gargun è stato seppellito in uno spazio dedicato alla famiglia Gargun, che si trova a metà del cimitero, sulla sinistra, naturalmente il party dovrà fare una prova in Cercare [M] per trovarla e poi dovrà scavare per rinvenire la bara: “ E' una bara in legno scuro, calata evidentemente male nella fossa in quanto una cerniera del coperchio sembra rotta e la parte superiore è appoggiata malamente. ”

Una volta aperta la bara: “ Il corpo di Derek Gargun è davanti a voi. Composto, come è consuetudine, come le mani sul petto e un abito scuro da cerimonia, di preziosa fattura. I capelli, castani, sono corti e ordinati con una riga sulla destra del capo. La sua corporatura è magra, ed in parte ulteriormente avvizzita dal tempo. Anche l'aria che sale dalla bara *profuma* di morte. ”

La bara contiene: Il corpo di Derek Gargun, Una veste cerimoniale scura (100 monete d'oro), Strumenti da medico (Utilizzare strumenti da medico [D] +30%).

Il primo personaggio che tocca la bara o il corpo dovrà fare una prova in Mente per non urlare (e richiamare l'attenzione di eventuali guardie o banditi): “ Mentre ti avvicini al corpo vedi una scena spaventosa: La testa si gira verso di te e la bocca si apre, lasciando uscire una piccola creatura gelatinosa di marrone e venature rosse (v. Melma Parassita “Appendice: Altre creature”), che stava tranquillamente banchettando con le interiora dell'uomo. Dopo questo gesto, evidentemente provocato dai tuoi movimenti intorno al corpo, il cadavere torna nella sua macabra immobilità. ”

<u>Gli indizi del testamento</u>

Sapendo che i Signori del Silenzio l'avrebbero ucciso e avrebbero perquisito anche la sua borsa degli strumenti, Derek Gargun ha lasciato gli indizi utili a trovare l'accampamento dei Signori del Silenzio all'interno di quello che sembra un toccante testamento in rima:

"Verso la terra normanna son stato portato / E dietro segni scuri incatenato."

Indica il quartiere nord della città e che il muro dietro il quale si nasconde l'accampamento è segnati da quattro segni neri

"Erano quattro e coperti di nero / Messi in fila, fautori del mio cimitero."

Sembra che parli dei suoi assassini, invece sta descrivendo i quattro segni neri sulla parete che nasconde l'accampamento: Sono quattro, neri e disposti in fila.

"Se ancora non hai capito la mia rima / Lascia la via della lanterna e segui quella della lima."

Non è un invito alla carpenteria: "Via della Lanterna" e "Via della Lima" sono due delle strade che circondano l'isolato in cui si trova l'accampamento.

Osservando o utilizzando gli Strumenti da medico di Derek Gargun si scopre che all'interno è contenuto il suo testamento, scritto sotto forma di poesia dallo stesso dottore (v. Appendice: Handout).
Quindi seguendo le indicazioni del testamento (vedi box “Gli indizi del testamento”) si scopre che l'accampamento dei Signori del Silenzio si trova nel quartiere nord della città, tra via della Lanterna e via della Lina, nascosto dietro in muro nel quale sono incastonate quattro pietre nere (continua a "L'accampamento dei Signori del Silenzio").

L'accampamento dei Signori del Silenzio

Essendo dei personaggi potenzialmente molto forti, le descrizioni dell'accampamento non comprenderanno lo scontro con dei Signori del Silenzio (v. "Appendice: Altre creature"), al master la scelta di disporre o meno Signori del Silenzio e quanti schierarne.

“ Tasti insistentemente un pezzo di pietra scura finché questo non sembra cedere, lo afferri come se fosse una maniglia e poi lo spingi, rivelando una porta in pietra mimetizzata all'interno del muro.
Al tocco, una volta sganciata dal resto del muro, la porta in pietra è molto più leggera di quanto potesse sembrare e una leggera pendenza tende a farla richiudere automaticamente. Dall'altra parte è più facile distinguere la maniglia di apertura che, se utilizzata, aprirà la porta nuovamente.
Oltre la porta segreta si trova un passaggio che si restringe fino a diventare un cunicolo (dalla forma perfettamente tonda) scavato nella spessa muratura di cui è composto l'isolato. Il cunicolo è largo poco meno di 2 metri per 2 e sbocca in un giardino incolto, dove l'erbaccia è cresciuta libera fino a raggiungere l'altezza dei fianchi di un uomo

adulto. Tutta l'area è delimitata dalla muratura delle altre abitazioni che non sembrano avere finestre su questo cortile interno che resta così invisibile ad occhi indiscreti.
All'interno dell'erba alta però è ben segnato un sentiero che porta verso l'interno del giardino.

Alla fine del sentiero si trovano tre grandi capanne di tessuto e legno, disposte come le punte di un triangolo intorno ad uno spiazzo di terra battuta dove è segnato nel terreno un pentacolo, tramite un solco ben marcato e visibile.

Nell'accampamento vivono 3 gruppi di Signori del Silenzio e un “anziano” che amministra l'accampamento ed i suoi tesori.
L'accampamento è sempre sorvegliato da un gruppo di Signori del Silenzio (due “scintille” e un “artiglio”, come di consuetudine) che viene sostituito da un diverso gruppo ogni 6 ore.

La zona del pentacolo:
La zona del pentacolo è uno spiazzo in cui è stato segnato in maniera precisa e marcata (un solco di circa tre centimetri) un pentacolo nel terreno. Intorno a quest'area c'è un continuo odore di zolfo e sulla terra sono presenti residui vari materiali inceneriti e piccole macchie di sangue. In quattro punti intorno al pentacolo sono state create delle piccole fossette in cui brucia dell'olio per lampade, illuminando questa zona più delle altre.

Capanna 1 (Alloggi e pozzo):
La capanna contiene l'essenziale: Un letto a castello con tre letti uno sopra l'altro (tutti ben sistemati), ai piedi di questo letto a castello c'è un forziere, chiuso a chiave.
In un angolo della stanza c'è un vistoso buco nel terreno con due secchi di legno poggiati ai lati.

Esaminandola è facile immaginare che il buco, di forma perfettamente rotonda, sia un rudimentale pozzo scavato tramite qualche arte magica.

Il forziere è stato lasciato distrattamente aperto e contiene: Veste da contadino, Divisa dei Signori del Silenzio, 35 monete d'oro, Monocolo (Osservare [M] +10%).

Capanna 2 (Alloggi e armeria):
Il contenuto di questa capanna si presenta come essenziale: Due letti a castello con tre letti uno sopra l'altro (tutti ben sistemati), ai piedi di ciascuno dei due letti c'è un forziere chiuso a chiave.
In più, in un angolo della stanza, un forziere più grande, chiuso con un pesante lucchetto.

Il primo forziere, ai piedi di un letto è molto semplice, in legno e angoli in ferro, una volta aperto contiene:
Mazza acuminata (2d10 danni), Divisa dei Signori del Silenzio, 2 torce, Scampoli di cuoio.

Il secondo forziere ai piedi di un letto è molto semplice, in legno e angoli in ferro, una volta aperto contiene:
Statuetta in pietra raffigurante una macabra divinità (con le opportune conoscenze si capirà che si tratta della perfida divinità delle ombre, Mordigan), Coltello (2d5 danni), Spadone (3d10 danni), Kit per camuffarsi (Camuffare [M] +20%).

Il forziere più grande, si presenta più pregiato e apparentemente più resistente degli altri (taglia 3, materiale 7).
Una volta aperto contiene: 2 pistole (3d5 danni + 2d5 fuoco), 2 fucili (3d10 danni + 3d5 fuoco), Spada katana (4d10 danni).

Capanna 3 (Alloggio dell'anziano):
Alloggio dell'anziano Louis Brooke (vedi appendice “ Louis Brooke, l'anziano dell'accampamento dei Signori del Silenzio”) e deposito dei tesori.
Questa tenda si presenta allestita con maggior decoro rispetto alle altre: Un tavolo con poltrona, un letto a due piazze, posizionato su un pregiato tappeto persiano che funge

anche da scendiletto, un separè di bambù e un grande baule (aperto) che contiene vestiti e oggetti comuni.
I denti d'oro di Lau Mei sono sul tavolo, sotto una grande lente che evidenzia ulteriormente la loro fine bellezza. Tutto intorno disegni e appunti che sembrano riguardare proprio il piccolo e meraviglioso artefatto.

Nel cassetto della scrivania sono riposti i documenti del brigantino "Meridian" (vedi box "Il brigantino Meridian"),

Sotto lo scendiletto, dal lato destro del letto, è stato sotterrato nel terreno un forziere contenente il "fondo cassa" dell'accampamento, che mostra fuori dal terreno solo il suo lato destro. All'interno di questo forziere (una volta dissotterrato e aperto) ci sono 7000 monete d'oro.

Dopo circa quattro secondi, da dietro il separè di bambù, apparirà Louis Brooke, l'anziano dell'accampamento, che si presenterà con la sua caratteristica atmosfera calma e serafica.
Indossa l'attillata divisa dei Signori del Silenzio, sbottonata nella parte superiore che permette di vedere il viso.
"Bene *miei prodi*" dice Brooke uscendo dal separè "Siete arrivati fin qui e un po' me lo aspettavo. Io sono Louis Brooke e sono a capo di questo accampamento dei Signori del Silenzio. Avete mai sentito parlare di noi? Siamo una ramificata e spietata organizzazione di criminali... O almeno così dicono... Io direi che siamo il *lunghissimo braccio di una nostra giusta legge*... [sorride]
Suppongo che sia inutile chiedervi chi vi ha condotto qui... I nostri nemici possono essere tanti o nessuno... Ultimamente forse abbiamo *giocato un po' pesante* con alcuni nostri amici dagli occhi a mandorla... [ferma la la mano sui denti d'oro di Lau Mei, poggiati sulla scrivania]
Bando alle ciance... Sappiate che sono disposto a tutto per proteggere questo accampamento che mi è stato affidato e che c'è un brigantino fermo nel porto della città, pronto a far sparire tutto questo... E ce ne potrebbe essere uno uguale in qualunque porto andrete, in qualunque città vi andrete a nascondere... Perché infastidire uno dei Signori del Silenzio vuol dire infastidirci tutti... In questo siamo quasi simili a voi pirati, non è buffo? [sorride]
Avete delle proposte da farmi o siete impazienti di andare alle armi..?"

Il party può offrire monete d'oro o informazioni, da aggiungere ad una prova in Diplomazia, per tentare di evitare lo scontro, anche se Louis Brooke non è intenzionato ad abbandonare l'accampamento ed è molto interessato al segreto che i denti d'oro di Lau Mei potrebbero nascondere.

Durante lo scontro Brooke non risparmierà le proprie forze, né l'uso della magia.

Una volta sconfitto Louis Brooke e ottenuti i denti d'oro dell'anziana Lau Mei, il party potrà percorrere la strada che li porterà fuori dell'accampamento e tornare al quartiere cinese, dove troverà Lau Mei ad attenderli.

Il brigantino "Meridian"

E' una piccola imbarcazione che Louis Brooke tiene nel porto di Kroton, pronta ad una eventuale fuga o per piccoli spostamenti via mare.
E' un battello inglese in legno (materiale 5), lungo 12 metri (taglia 14), con due cannoni (3d10 danni ciascuno), 6 posti per l'equipaggio e 2 posti da stiva.
A bordo ci sono solo una bussola (+5% Orientamento [M]), una mappa che descrive i mari intorno al Regno di Neapolis (Orientamento +5% [M]), 6 metri di corda e dodici razioni di carne secca, oltre alle bandiere inglese, francese e italiana.

Il ritorno di Lau Mei

Tornati al quartiere cinese Lau Mei vi ringrazia e vi conduce ad un tavolo appartato della taverna dove potete avere un po' di ristoro e serenità.
Mentre gustate cibi e bevande cinesi, offerti per ordine di Lau Mei, dai cordiali mercanti orientali, vedete la giovane Lau Mei defilarsi per poi riapparire un paio di minuti dopo, stavolta tiene nelle mani due scettri: Nella mano destra lo scettro con cui siete ormai abituati a vederla, nell'altra uno scettro del tutto simile.

Se qualcuno del party aveva esaminato lo scettro dell'anziana Lau Mei dopo l'omicidio riconoscerà che è proprio quello.

Sorridendo cordialmente la giovane dice al party: "Miei eroi... Sembra che alla fine abbiamo avuto tutti quello che volevamo: A voi i preziosi denti di mia nonna, come dovuta ricompensa per il vostro lavoro. Portateli al capitano delle guardie cittadine

insieme alla posizione esatta dell'accampamento dei Signori del Silenzio: Francisco Ramos farà i salti di gioia! [ride abbassando leggermente il viso] E per me...”
Il suo tono si fa più serio e solenne, guardando i due scettri e avvicinandoli tra loro.
“...Per me c'è il controllo di tutto questo quartiere, ciò che mia nonna ha da sempre desiderato e questo scettro sarà il simbolo del mio eterno potere...”
Incastra gli scettri, si scopre così che l'incisione “Affaticato, mentre cerco albergo, mi scopro sotto i fiori di glicine.” del suo scettro è stata creata con delle apposite, minuscole, sporgenze che si incastrano con l'incisione “Senza morire... Dopo molte notti di viaggio in un tramonto d'autunno.” dello scettro dell'anziana Lau Mei, per creare un unico scettro che la giovane stringe fieramente con entrambe le mani.
Dopo un paio di secondi di silenzio, torna a guardare il party e conclude:
“Bene, è giunto il momento di congedarmi da voi, miei vassalli. *Ching li* amici miei! E tornate nel quartiere cinese: Qui si fanno sempre ottimi affari!”.
La giovane Lau Mei uscirà dalla taverna per poi scomparire nei meandri del quartiere cinese. ❞

A questo punto al party non resterà che tornare da Francisco Ramos a consegnare le prove della propria innocenza.
Ricevuti i denti dell'anziana Lau Mei e la posizione dell'accampamento dei Signori del Silenzio, Francisco Ramos chiamerà un gruppo di guardie cittadine e condurrà il party fino al luogo indicato come l'entrata dell'accampamento dei Signori del Silenzio.
Una volta aperta l'entrata segreta verso l'accampamento si congratulerà con il party, restituendo quanto era stato eventualmente confiscato all'inizio dell'avventura e dando restituendo loro la possibilità di lasciare la città tramite una lettera di marca che attesta l'innocenza del party (da presentare alle guardie che fino al giorno successivo vedranno il party come ad un gruppo di indiziati per omicidio).
Come risarcimento potrebbe offrire ai componenti del party un lavoro come guardie cittadine oltre ad una macabra ma appropriata ricompensa:

❝ "Bene ragazzi, a quanto pare avete fatto centro! Da qui in poi ci pensiamo noi a mettere questa gente al loro posto, adesso voi potete andare... [mentre parla prende una lettera di marca e la compila appoggiandosi ad un muro] Sì, questa ve la siete meritata... [firma la lettera di marca] ...Ecco fatto! Con questa potete lasciare la città anche subito, basterà mostrarla alle guardie, nel caso vi dovessero ancora fermare.
Beh spero comunque che avrete piacere di fermarvi ancora un po in città e se vi interessa... Posso avere dei posti di guardie cittadine per voi, penso che ve li siate meritati!
Non tenetemi rancore per quanto è accaduto: Faccio solo il mio lavoro... E per sdebitarmi ho qualcosa per voi... [mette la mano in tasca e tira fuori i denti di Lau Mei] ...Non credo proprio che qualcuno verrà a reclamare questa roba e vederla finire al macero non credo sia giusto, considerato anche quello che avete fatto per la povera vecchia. Quindi questi sono per voi, ecco: I denti d'oro, l'eredità di Lau Mei..." ❞

- FINE -

Appendice: Lang Mei, la giovane Lau Mei

La giovane Lau Mei in realtà si chiama Lang Mei ed è la figlia di Kun Mei, fratello dell'anziana Lau Mei che la giovane considera a tutti gli effetti una nonna.
Dopo aver assistito ai funerali della madre in cina (a Tai Po, vicino Hong Kong), la giovane è partita alla volta dell'Europa con il padre, all'interno di una carovana di clandestini.
Seguendo la via delle sete è arrivata fino al Regno di Neapolis, dove il padre ha venduto tutto quello che avevano per una casa a Kroton e dei documenti validi.
Qualche anno dopo, il padre è morto, vittima di alcuni briganti, e la polizia ha confiscato i documenti che portava con sé.
A prendersi cura di Lang Mei c'era solo Lau Mei, che aveva finito solo da due anni la sua avventura da pirata sul leggendario galeone Morning Star, al comando del pirata Keith Red.

La storia del Morning Star è finita nel 1558 al porto di Kroton, e qui è diventata leggenda dopo che i tre grandi pirati che da sempre hanno guidato questa nave pirata (Keith Red, Gabriel Lorean e Lau Mei), hanno diviso le loro strade.

Lang Mei quindi è arrivata a Kroton clandestinamente già da 3 anni. Non essendo in possesso di documenti falsificabili ha dovuto condurre una vita di segregazione nei livelli sotterranei del quartiere cinese, accudita nelle sue necessità dalla nonna, Lau Mei.
In quei tre anni la giovane mente di Lang Mei è maturata in maniera crudele e avida, piena di desiderio di rivalsa.
Questo l'anziana Lau Mei lo aveva notato e parlava di lei come di "bonsai che vorrebbe spaccare il suo vaso per diventare quercia" (era anche un modo per evitare di diffondere un nome relativo alla ragazza che ancora non aveva dei documenti propri).
Tuttavia Lau Mei vedeva in quella ragazza tutta l'eredità lasciata dal fratello Kun Mei, quindi l'addestrò al meglio per poter sopravvivere in un mondo di cui l'anziana donna pirata conosceva bene i pericoli: Regalò a Lang Mei un bastone, simile al suo, descrivendolo come un'arma discreta ma molto utile in caso di combattimento. Insegnò la lingua italiana, inglese e tutto quello che i suoi viaggi a bordo della Morning Star le avevano insegnato.
Malgrado tutto Lang Mei restava sempre una ragazza sola, nel suo scantinato sempre troppo piccolo per la sua grande voglia di scoprire la vita.

Lang Mei (la giovane Lau Mei)

CORPO: 40%
Attacco mischia con arti marziali +40%, Attacco mischia con bastoni +40%, Nuotare +5%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 40%
Attacco distanza con pistole +20% Cavalcare +5%, Utilizzare carrozze +5%.
MENTE: 20%
Conoscenza terre urbane +10%, Sedurre +20%, Linguaggio cinese +10%, Linguaggio italiano +5%, Raccogliere informazioni +25%.
INVENTARIO: 2d10 monete d'oro, abito orientale, Scettro della giovane Lau Mei.

Il nuovo scettro di Lau Mei

E' un bastone di taglia 2 per creature di taglia 3, materiale 5, 2d10 danni.
Un bastone in legno con tre serie di incisioni che ne percorrono la lunghezza. Le incisioni sono scritte in cinese e significano:
"Sotto l'albero tutto si copre di petali di ciliegio, pure la zuppa e il pesce sottaceto"

"Pioggia di primavera: Gocciola dal vespaio l'acqua della gronda"

"Affaticato, mentre cerco albergo, mi scopro sotto i fiori di glicine"

L'ultima incisione è stata intagliata con delle piccole sporgenze, fatte per per corrispondere con l'ultimo haiku del primo scettro e così poterlo incastrare a questo, creando un unico, grande, scettro che infligge 5d10 danni (le altre caratteristiche resteranno invariate).

Una notte Lang Mei fu stata svegliata da un ladro che si era introdotto nel suo appartamento segreto. Rivelatosi a lei come un semplice ladruncolo bisognoso di qualche moneta d'oro per sopravvivere, il ragazzo iniziò una relazione segreta con lei, che andava a trovare tutte le notti in cui riusciva ad intrufolarsi all'interno del quartiere cinese.
In realtà quel "ladruncolo" era Gabriel Dupin, un novizio dei Signori del Silenzio, che utilizzava le arti magiche per arrivare indisturbato da Lang Mei e che rivelò la sua appartenenza ai Signori del Silenzio solo qualche giorno prima del suo ritorno in Francia (questo continuo ricambio di Signori del Silenzio era una direttiva imposta direttamente dall'anziano dell'accampamento, Louis Brooke).
Addolorata della perdita ormai prossima del suo spasimante e avida di libertà e potere, Lang Mei organizzò l'assassinio della sua anziana nonna, inscenando (tramite il legame con Gabriel Dupin) l'imboscata a cui hanno assistito i personaggi all'inizio della loro avventura.
Pur sapendo i rischi che l'organizzazione dei Signori del Silenzio poteva correre nell'uccidere una personalità così di spicco del quartiere cinese, Gabriel Dupin era

accecato d'amore per Lang Mei, che sfruttò questa debolezza chiedendo l'omicidio della nonna come ultimo pegno d'amore prima di vederlo tornare in Francia.

Dupin pianificò l'agguato all'anziana Lau Mei prospettandolo a Louis Brooke (l'anziano dell'accampamento dei Signori del Silenzio) come la possibilità semplice e veloce di far fuori una nemica potente in maniera sicura, visto che nessuno conosceva il luogo in cui i Signori del Silenzio avevano sistemato il loro accampamento (questo non era vero, ma Louis Brooke non sapeva che Dupin l'aveva ingenuamente rivelato a Lang Mei).
Louis Brooke, non capendo l'inganno e con uno strano sussulto nel sentire il nome di Lau Mei (un nome legato alle leggende dei pirati), diede a Dupin la possibilità di mettere in atto l'agguato fatale.
Con l'aiuto della magia prese le sembianze di Antonio Sbarra (famoso attore che trascorse qualche anno sulla Morning Star, nave su cui Lau Mei visse i suoi anni di maggior gloria) e attirò l'anziana Lau Mei fuori dal quartiere cinese dove due Signori del Silenzio tesero l'agguato che finì di fronte agli occhi increduli del party.

Successivamente al coinvolgimento del party nella vicenda (non previsto dalla giovane), Lang Mei chiese a Dupin di recuperare il corpo dell'anziana Lau Mei e tutti i suoi oggetti personali per poterne ottenere i documenti (da poter falsificare e riutilizzare), questo si intuirà alla fine quando accanto al suo scettro, la giovane Lau Mei potrà sfoggiare anche lo scettro dell'anziana nonna.
E' stato quindi Dupin a dare alla giovane Lau Mei i nomi dei componenti del party (unica cosa che infatti conosce all'incontro con i personaggi), per poi ripartire per la Francia.

Lang Mei impiega il party per mostrare al quartiere cinese la sua capacità di trovare vendetta per la morte di Lau Mei e così essere riconosciuta come leader del quartiere e non più come “nipote innocente di una leggendaria donna pirata”. Questo, senza l'intervento del party, sarebbe stato difficile se non utilizzando un gran numero di vite umane di mercanti cinesi che, improvvisandosi guerrieri, avrebbero sferrato un attacco all'accampamento dei criminali senza accortezza o doti di combattimento necessarie a contrastare una organizzazione così ben organizzata e allenata come lo sono i Signori del Silenzio.

Appendice: Francisco Ramos, il capitano delle guardie cittadine

E' un uomo sulla quarantina, dai classici tratti ispanici: Carnagione ambrata, corti capelli neri, baffi lunghi fino ai lati della bocca e occhi castani, dall'espressione intensa che riflette il carattere tenebroso e disincantato del capitano delle guardie. Da sempre addestrato al coraggio e alla vita militare, facendo parte di una famiglia legata da sempre alle vicende militari del Mediterraneo. In particolare Francisco ha sempre tenuto presente l'esempio del coraggioso nonno, Xavier Ramos, che dedicò la sua esperienza al comando del galeone dell'esercito spagnolo, il Fiero Sanchez, alla caccia della Morning Star, dal 1954 al 1960.

Francisco Ramos

CORPO: 40%
Attacco mischia con spade +40%, Nuotare +15%, Saltare +15%, Scalare +15%.
DESTREZZA: 40%
Attacco distanza con pistole +40%, Attacco distanza con fucili +30%, Cavalcare +15%, Utilizzare corde +25%, Utilizzare carrozze +5%.
MENTE: 20%
Conoscenza giurisprudenza +30%, Intimidire +40%, Linguaggio italiano +5%, Linguaggio spagnolo +10%, Percepire intenzioni +30%, Raccogliere informazioni +30%.
INVENTARIO: 1d100 monete d'oro, pistola (3d5 danni + 2d5 fuoco), spada (3d5 danni), divisa da guardia cittadina.

Francisco Ramos indaga molto velatamente sulla faccenda: Conosce i movimenti dei Signori del Silenzio e dall'altra parte non ha alcuna intenzione di scatenare una sanguinosa rivolta all'interno del quartiere cinese. Vede quindi nel party un ottimo capro espiatorio: Sono persone senza particolari contatti con nessuna delle parti e nel frattempo cinesi e Signori del Silenzio potrebbero annullarsi a vicenda con una guerra mirata a decapitare le rispettive fazioni.
Per questo motivo le indagini saranno limitate allo studio del cadavere dell'anziana Lau Mei e qualche turno di guardia aggiuntivo fuori dal quartiere cinese.

Se interpellato dai giocatori Francisco Ramos dirà loro semplicemente che il caso è ancora aperto e che ha trovato degli elementi interessanti, senza mai scendere nei dettagli.
I giocatori potrebbero parlare a Ramos dell'accaduto, citando la giovane Lau Mei ed i Signori del Silenzio ma lui non darà molto credito alle supposizioni, spiegherà che il turno di guardia al quartiere cinese è aumentato e che quindi non potrà accadere cosa che lui non sappia.
Questo perché da un lato ha un quartiere cinese molto compatto e contro il quale non vuole muovere passi più lunghi della propria gamba, a meno che non ci siano prove che giustifichino una perquisizione del quartiere ed una conseguente faida con i cinesi.
Dall'altro lato i Signori del Silenzio rappresentano una minaccia tangibile, Francisco Ramos ha diverse informazioni sulle loro malefatte ma gli manca l'ultimo tassello: Il posto in cui si trova il loro accampamento. Quest'ultimo tassello lo forniranno i giocatori alla fine della storia ed è grazie alla sua importanza che Ramos decide di ridar loro la libertà.

Merita una nota il gesto finale con cui Ramos consegna i denti d'oro di Lau Mei al party: Lui non sa dell'esistenza della giovane Lau Mei ed inoltre sa che quei preziosi denti finirebbero per essere confiscati dalle guardie cittadine e fusi per diventare nuove monete d'oro... Ramos tradisce per un attimo la sua carica istituzionale quindi e agisce con spirito di riconoscenza verso il party.

Appendice: Louis Brooke, l'anziano dell'accampamento dei Signori del Silenzio

Attualmente l'accampamento dei Signori del Silenzio di Kroton è gestito da Louis Brooke, un mago esperto e astuto di circa cinquanta anni. Inglese, capelli grigi, occhi blu
La sua pelle è bianca e liscia, evidentemente curata.
Indossa spesso vestiti semplici, pantaloni e giacca attillati (come è consuetudine dei Signori del Silenzio) e stivali scuri.
Brooke rappresenta bene il suo essere inglese, con i suoi modi di fare raffinati e un notevole self control che si manifesta come una serafica calma e l'abitudine a tenere il mento ben alto, con atteggiamento fiero anche nelle situazioni più accese.

Da quando è al comando dell'accampamento Brooke ha imposto un regime molto attento alla segretezza delle attività dei Signori del Silenzio: Lui stesso conserva il bottino di maggior valore nella sua tenda e fa in modo che ogni sei mesi i gruppi tornino alla loro città di provenienza e che l'accampamento si riempia di gruppi nuovi per evitare che i membri di un gruppo possano maturare dei legami concreti con gli abitanti della città.
Motivo di tanta attenzione è la sua personale esperienza: Da novizio, a soli ventitré anni, rischiò di far scoprire un accampamento vicino Londra per colpa di alcuni suoi contatti con una giovane ragazza del posto.

Louis Brooke

CORPO: 20%
Attacco mischia con arti marziali +30%, Attacco mischia con pugnali +20%, Nuotare +25%, Saltare +20%
DESTREZZA: 40%
Acrobazia +20%, Cavalcare +15%, Muoversi silenziosamente +40%, Rapidità di mano +40%, Utilizzare carrozze +15%, Utilizzare corde +30%.
MENTE: 40%
Ascoltare +15%, Camuffare +20%, Conoscenza magia +150%, Conoscenza veleni +25%, Intimidire +15%, Osservare +30%.
INVENTARIO: Pugnale (1d5 danni), Divisa da Signore del Silenzio.

Una delle sue particolarità è il fatto che non porta con sé particolari strumenti, preferendo evocarli tramite la magia nel momento in cui gli necessitano. Un esempio chiaro di questo è la sua spada: La “Thames Star”, una spada compatta ed essenziale, della lunghezza di poco inferiore al metro, che esiste solo tramite l'evocazione magica di Brooke.

Brooke non sa dell'esistenza della giovane Lau Mei. Riguardo l'omicidio dell'anziana Lau Mei è tranquillo: Per lui ha rappresentato l'uscita di scena di una importante nemica d'affari e questa operazione è stata ideata da Gabriel Dupin (amante della giovane Lau Mei) che gli ha prospettato l'omicidio come una operazione semplice che non avrebbe potuto arrecare danni ai Signori del Silenzio in quanto il loro nascondiglio è ben al sicuro e nessun cinese ne è a conoscenza (in realtà Dupin ha mentito in quanto la giovane Lau Mei è riuscita a sapere dell'esistenza dell'accampamento anche se, essendo relegata nei meandri del quartiere cinese, non conosce l'esatta posizione e la maniera per accedervi).
Louis Brooke ha un sussulto quando sente da Gabriel Dupin il nome di Lau Mei, questo perché ha sentito parlare spesso di lei e di uno scontro nella taverna del porto di Istanbul in cui l'anziana (allora giovanissima) sconfisse una intera squadra di Signori del Silenzio, insieme a quelli che sarebbero stati gli altri due famosi condottieri della leggendaria nave pirata Morning Star: Keith Red e Gabriel Lorean.

Alla fine il piano di Dupin ha funzionato e questo ha permesso al giovane Gabriel di fare un tranquillo ritorno in Francia, “appesantito” da una buona quantità di monete d'oro che Brooke ha gli elargito come ricompensa.

Seppur sorpreso della presenza di intrusi all'interno dell'accampamento, non è detto che non lasci spazio al dialogo con il party, dimostrandosi sempre estremamente tranquillo.
Tiene con se i denti d'oro di Lau Mei, di cui sta studiando alcuni dettagli: Ha notato segni di ingranaggi nella parte superiore e pensa che i denti d'oro siano solo parte di un meccanismo molto più complesso.

Appendice: Altre creature

Ecco una lista di creature pronte per entrare in gioco e con cui è possibile combinare scontri. Il valore delle Arti è basato sul doppio del valore delle Attitudini, intendendo una creatura di media esperienza. Il master può modificare le percentuali delle Arti a seconda del grado di difficoltà che vuole dare all'incontro:

Brigante

Uomo senza troppi scrupoli che vive di espedienti (sempre e comunque poco legali).
I briganti a volte si alleano in piccoli gruppi (circa cinque persone), per organizzare imboscate più potenti lungo le vie di transito, lontano dai centri abitati. A causa della loro condotta poco eccellente è possibile incontrarli anche in prigione dove scatenano risse e tramano la fuga.
CORPO: 50%
Attacco mischia con pugnali +20%, Creare trappole +40%, Nuotare +20% , Saltare +20%.
DESTREZZA: 30%
Attacco distanza con fucili +30%, Cavalcare +10%, Muoversi silenziosamente +10%, Nascondersi +40%, Utilizzare carrozze +10%, Utilizzare arnesi da scasso +20%, Utilizzare trappole +20%.
MENTE: 20%
Ascoltare +10%, Cercare +20%, Conoscenza terre selvagge +10%, Intimidire +30%, Linguaggio italiano +5%,Orientamento +10%, Osservare +10%, Valutare +20%.
INVENTARIO: 1d100 monete d'oro, Fucile (2d10 danni), Pugnale (2d5 danni).

Cinese

Tipico abitante del quartiere cinese. La maggior parte dei cinesi sono mercanti che vengono verso il Mediterraneo a vendere i prodotti portati dall'Asia, lungo la Via delle Sete.
CORPO: 40%
Attacco mischia con arti marziali +20%, Nuotare +10%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 40%
Attacco distanza con pistole +10% Cavalcare +10%, Utilizzare carrozze +5%.
MENTE: 20%
Conoscenza terre urbane +10%, Intimidire +20%, Linguaggio cinese +10%, Linguaggio italiano +5%, Raccogliere informazioni +5%.
INVENTARIO: 2d10 monete d'oro, abito orientale.

Dominil il saraceno

Giovane saraceno venuto dall'Africa, alto, fisico prestante, testa rasata, veste spesso con vestiti larghi e comodi. Si guadagna da vivere facendo da guida a turisti e mercanti in cerca di affari a Kroton, trascorre molto tempo anche alla Taverna del Dragone d'Argento, spesso seduto ad un tavolo a raccontare le sue avventure o le sue disgrazie e cercare così nuova clientela.
CORPO: 40%
Addestrare animali +10%, Attacco mischia con pugnali +20%, Attacco mischia con sciabole +20%, Nuotare +20% , Saltare +10%, Scalare +10%.
DESTREZZA: 20%
Cavalcare +10%, Muoversi silenziosamente +10%, Nascondersi +10%, Utilizzare carrozze +10%.
MENTE: 40%
Ascoltare +10%, Cercare +10%, Conoscenza geografia +10%, Conoscenza foreste +5%, Conoscenza storia +10%, Linguaggio italiano +5%, Linguaggio saraceno +5%, Orientamento +10%, Osservare +20%, Valutare +20%.
INVENTARIO: 1d100 + 1d10 monete d'oro, Sciabola (2d10 danni), Pugnale (1d5 danni).

Fuoco fatuo

Appaiono come misteriose nuvolette luminose che fluttuano di una decina di centimetri sopra il terreno. Solitamente si trovano la notte sulle spiagge desolate o comunque in posti lontani dai centri abitati, anche se è raro incontrarne. Si dice che siano le anime dei pirati che rifiutano il riposo eterno per restare sulla spiaggia ad ammirare il mare.
La sua costituzione eterea (non solida) gli permette di passare attraverso gli oggetti ed in più diminuisce i danni che subisce.
RAZZA: Costituzione eterea (-20%, passare attraverso gli oggetti) Protezione eterea (-20%, 1d10 protezione),

CORPO: 10%
Attacco mischia corpo a corpo +20%.
DESTREZZA: 30%
Acrobazia +20%, Muoversi silenziosamente +30%, Nascondersi +30%.
MENTE: 20%
Ascoltare +10%, Cercare +10%, Orientamento +10%, Intimidire +10%, Osservare +10%.
INVENTARIO: (Nulla).

Guardia cittadina
La guardia cittadina è solitamente un uomo del posto che presta servizio presso l'amministrazione della città. Sorvegliano il centro ed il perimetro cittadino, muovendosi a cavallo in gruppi di due o tre. Sono riconoscibili facilmente dalla loro divisa: Una giacca grigia che si chiude al lato con quattro bottoni, lasciando al centro del petto un vistoso ricamo che disegna lo stemma della città.
CORPO: 40%
Attacco mischia con spade +20%, Nuotare +5%, Saltare +5%, Scalare +5%.
DESTREZZA: 40%
Attacco distanza con pistole +20%, Attacco distanza con fucili +10%, Cavalcare +10%, Utilizzare corde +5%, Utilizzare carrozze +5%.
MENTE: 20%
Conoscenza terre urbane +10%, Intimidire +20%, Linguaggio italiano +5%, Percepire intenzioni +5%, Raccogliere informazioni +5%.
INVENTARIO: 1d100 monete d'oro, pistola (2d5 danni + 2d5 fuoco), spada (2d5 danni), divisa da guardia cittadina.

Lottatore cinese
Tipico frequentatore della taverna cinese che si procura da vivere scommettendo e lottando.
CORPO: 60%
Attacco in mischia con arti marziali 10%, Attacco in mischia con spade +10%, Lottare +30%, Nuotare +10%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 20%
Cavalcare +10%, Schivare arti marziali +10%, Schivare lotta +10%, Utilizzare carrozze +5%.
MENTE: 20%
Ascoltare +5%, Cercare +5%, Intimidire +20%, Linguaggio cinese +10%, Linguaggio italiano +5%, Osservare +5%
INVENTARIO: Pantaloni larghi, stivali.

Lupo
Animale carnivoro che vive nelle foreste, si muove e combatte in branco (circa 1d10 lupi).
RAZZA: Artigli (1d5 danni, -10%), Carnivoro (+10%), Postura alla garrese (+10%), Zanne (2d5 danni, -20%), Visione notturna (-10%).
CORPO: 40%
Attacco mischia con artigli +20%, Attacco mischia con zanne +20%, Nuotare +10%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 30%
Acrobazia +10%, Equilibrio +5%, Muoversi silenziosamente +20%, Nascondersi +10%.
MENTE: 30%
Ascoltare +20%, Cercare +20%, Conoscenza terre selvagge +30%, Intimidire +10%, Osservare +20%.
INVENTARIO: (Nulla).

Melma parassita
Creature che si presentano come dei dischi gelatinosi, grandi circa 20 cm, solitamente di colore marrone o rossastro. Sono solite infestare le zone paludose per attaccarsi ad altri organismi e nutrirsene tramite sottili aculei posti nella parte inferiore.
Attaccano in gruppi di circa 1d10 melme, entrando in lotta e utilizzando gli aculei per ferire le loro vittime.
La postura strisciante non rende loro facile portare o utilizzare oggetti ma nel punto in cui si trovano è possibile trovare i resti delle vittime precedentemente cadute sotto i loro attacchi (in media l'inventario di 1d5 briganti).
RAZZA: Taglia 1 (+20%), Aculei (2d5 danni, -20%), Postura strisciante (+10%).
CORPO: 40%
Attacco mischia con aculei +20%, Lottare +20%, Nuotare +20%, Saltare +10%.
DESTREZZA: 40%

Acrobazia +10%, Muoversi silenziosamente +20%, Nascondersi +20%.
MENTE: 30%
Ascoltare +30%, Fiutare +10%, Osservare +20%.
INVENTARIO: (nulla).

Signore del Silenzio
I Signori del Silenzio sono un'organizzazione criminale nata dall'amicizia tra due mercanti, uno pratico di furti, l'altro esperto di magia. Con il tempo e utilizzando il commercio come copertura per i loro traffici, i Signori del Silenzio hanno creato accampamenti segreti in tutta Europa, reclutando ed addestrando novizi capaci, divisi a seconda delle loro attitudini in due categorie: “Scintille”, gli esperti di magia e “Artigli” quelli più agili e portati per il furto.
Sono soliti agire in gruppi di tre: Due Scintille e un Artiglio.
CORPO: 20%
Attacco mischia con arti marziali +20%, Attacco mischia con pugnali +10%, Nuotare +5%, Saltare +10%
DESTREZZA: 40%
Acrobazia +10%, Cavalcare +5%, Muoversi silenziosamente +20%, Rapidità di mano +20%, Utilizzare carrozze +5%, Utilizzare corde +10%.
MENTE: 40%
Ascoltare +5%, Camuffare +10%, Conoscenza magia +50%, Conoscenza veleni +5%, Intimidire +5%, Linguaggio italiano +5%, Osservare +10%.
INVENTARIO: 1d10 monete d'oro, Corda (5 m.), Pugnale (1d5 danni), Divisa da Signore del Silenzio.

Appendice: Handout

Gli "handout" sono elementi che il master può consegnare direttamente nelle mani dei giocatori.

Personaggi giocanti:

Settanta
Spensierato ragazzo italiano, proveniente dal regno di Mediolanum. Settanta proviene da una famiglia di agricoltori, prima di iniziare una vita di lavoro tra i campi, ereditando il lavoro del padre, ha deciso di iniziare una esperienza come avventuriero, tramite la pirateria, che magari gli frutterà un bel po' di monete d'oro in più della semplice vita da contadino.
Ha un carattere molto allegro ed estroverso, diventa serio solo quando la situazione lo richiede.
CORPO: 30%
Attacco mischia con spade +5%, Creare trappole +5%, Lottare +5%, Nuotare +5%, Saltare +5%, Scalare +5%.
DESTREZZA: 40%
Acrobazia +5%, Attacco distanza con pistole +5%, Cavalcare +5%, Equilibrio +5%, Muoversi silenziosamente +5%, Nascondersi +5%, Utilizzare navi +5%.
MENTE: 30%
Addestrare cavalli +5%, Ascoltare +5%, Diplomazia +5%, Linguaggio italiano +5%, Orientamento +5%, Osservare +5%.
INVENTARIO: Abito comune, documento, pistola (1d5 danni + 1d5 danni fuoco), proiettili (20), spada (1d10 danni).

Rodrigo
Malgrado la cultura di navi e pescatori del suo paesino della costa spagnola, il giovane Rodrigo non ha scelto né la carriera di ingegnere navale, né quella di pescatore: Fin da piccolo rimase affascinato dai famosi pirati che solcavano i mari, pieni di notorietà e ricchezza e così scelse di dedicare la sua vita all'avventura, ricercandola a qualunque costo. Accanto ai suoi studi di base, Rodrigo inizia la frequentazione di una piccola banda di ladri dai quali impara a scassinare e raggirare. La sera prima di un grosso colpo, Rodrigo scopre che i suoi amici saranno pronti a tradirlo dopo la malefatta, indicando in lui l'unico colpevole e fuggendo col bottino, per questo è costretto a lasciare il suo paesino prima che questo piano si possa compiere e trova nei pirati una rapida via di fuga e l'avverarsi di un sogno.
Il suo carattere è allegro e allo stesso tempo attento a capire i punti deboli delle persone, per poterli sfruttare.
CORPO: 30%
Attacco mischia con spade +5%, Creare trappole +5%, Lottare +5%, Nuotare +5%, Saltare +5%, Scalare +5%.
DESTREZZA: 50%
Acrobazia +5%, Attacco distanza con pistole +5%, Cavalcare +5%, Muoversi silenziosamente +5%, Nascondersi +5%, Rapidità mano +5%, Utilizzare arnesi da scasso +5%, Utilizzare corde +5%, Utilizzare navi +5%, Utilizzare trappole +5%.
MENTE: 20%
Linguaggio italiano +5%, Linguaggio spagnolo +5%, Raggirare +5%, Valutare +5%.
INVENTARIO: Abito comune, arnesi da scasso (+5% Utilizzare arnesi da scasso [D]), documento, pistola (1d5 danni + 1d5 danni fuoco), proiettili (20), spada (1d10 danni).

Samìr
Giovane saraceno proveniente da una tribù africana dove è stato addestrato alla vita da cacciatore e da guerriero.
Stanco della modesta vita all'interno della sua tribù, fatte da piccole gerarchie e noiose battute di caccia, ha trovato impiego nell'equipaggio di una nave pirata, iniziando così le sue avventure per mare.
Il suo carattere è introverso e diffidente, di poche ma risolute parole. Pur essendo un guerriero è solito lasciare le armi solo come ultima delle possibili risposte.
CORPO: 40%
Attacco mischia con pugnali +5%, Attacco mischia con spade +5%, Creare archi +5%, Creare frecce +5%, Lottare +5%, Nuotare +5%, Saltare +5%, Scalare +5%.
DESTREZZA: 20%
Attacco distanza con archi +5%, Cavalcare +5%, Utilizzare corde +5%, Utilizzare navi +5%.
MENTE: 40%
Addestrare cavalli +5%, Ascoltare +5%, Conoscenza terre desertiche +5%, Intimidire +5%, Linguaggio italiano +5%, Linguaggio saraceno +5%, Orientamento +5%, Osservare +5%.
INVENTARIO: Abito comune, arco (1d10 danni), documento, frecce (40), pugnale (1d5 danni), spada (1d10 danni).

Oscar
Cresciuta nei quartieri poveri di Neapolis, Oscar è una ragazza che ha dovuto imparare presto a cavarsela da sola e per questo motivo, non appena ne ha avuto occasione, non ha pensato due volte prima di iniziare la sua avventura piratesca. Malgrado il suo fascino dai tratti nordici, Oscar è solita comportarsi da vero maschiaccio, salvo utilizzare le sue capacità di seduttrice in caso di bisogno. Proprio tramite la seduzione convinse un mago esperto ad insegnarle le basi della magia che Oscar continua a studiare, pur utilizzandola con molta cautela in quanto arte riconosciuta oscura e bandita dalla società.
Il suo carattere è smaliziato e realista, unito ad una tagliente ironia che caratterizza spesso i suoi dialoghi.
CORPO: 10%
Attacco mischia con pugnali +5%, Nuotare +5%.
DESTREZZA: 50%
Attacco distanza con pistole +5%, Cavalcare +5%, Nascondersi +5%, Rapidità di mano +5%, Utilizzare corde +5%, Utilizzare navi +5%, Utilizzare kit medico +5%.
MENTE: 40%
Conoscenza geografia +5%, Conoscenza magia +5%, Conoscenza storia +5%, Diplomazia +5%, Intrattenere con canto +5%, Linguaggio italiano +5%, Sedurre +5%, Valutare +5%.
INVENTARIO: Abito comune, abito elegante, corda (5 m.), documento, pistola (1d5 danni + 1d5 danni fuoco), pugnale (1d5 danni), proiettili (20), kit medico (+5% Utilizzare kit medico [D]).

Il testamento di Derek Gargun:

Scelgo di scriver in poesia
Il testamento della vita mia.

Verso la terra normanna son stato portato
E dietro segni scuri incatenato.

Non v'è peccato e non v'è inganno
Che richieda il pentimento del mio stesso senno.

Erano quattro e coperti di nero
Messi in fila, fautori del mio cimitero.

Saluterò per voi il tramonto dei miei giorni
Di cui in queste tragiche ore, vedo già i contorni.

Se ancora non hai capito la mia rima
Lascia la via della lanterna e segui quella della lima.

A voi che restate vi chiedo di prender nota:
Non sprecate il tempo così prezioso della vita!

Sinossi

*** Prologo**
 * Lau Mei anziana viene uccisa di fronte al party ed i suoi denti (quattro preziosi denti in oro) strapparti brutalmente dalla sua bocca.
 * Le guardie cittadine arrestano il party, accusato dell'omicidio.
 * Con l'obbligo di non lasciare la città il party viene rilasciato

*** Investigazioni al quartiere cinese**
 * Il primo giorno saranno vaghi al nome di Lau Mei, dal secondo giorno in poi indicheranno in Lau Mei una giovane fanciulla.
 * Ci sono tensioni con un gruppo di Signori del Silenzio che hanno un accampamento nel quartiere est della città
 * I funerali segreti dell'anziana Lau Mei
 * Incontro con la giovane Lau Mei
 * Spiegazioni: Lau Mei anziana è stata uccisa dai Signori del Silenzio (una organizzazione criminale di ladri e maghi), i suoi denti saranno la prova dell'innocenza del party
 * L'accampamento dei Signori del Silenzio è segreto, gli unici indizi possibili si potrebbero trovare nella tomba di Derek Gargun, che è stato il medico di uno dei Signori del Silenzio.
 * Nella tomba di Gargun si trova il suo testamento in poesia che contiene gli indizi per trovare l'accampamento segreto.

*** All'accampamento dei Signori del Silenzio**
 * Visita all'accampamento
 * Recupero dei denti dell'anziana Lau Mei

*** Epilogo**
 * La giovane Lau Mei prende il controllo del quartiere cinese
 * Il party porta le prove della propria innocenza alle guardie cittadine ed è nuovamente libero.